

PERBANDINGAN METODE PEMBELAJARAN *WHOLE PRACTICE* DENGAN *PART PRACTICE* TERHADAP HASIL BELAJAR *DRIBBLE* BOLA BASKET PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 GEDANGAN

Sabila Ayu Wulandari*, Sudarso

S1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

*sabilawulanadari@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Metode pembelajaran adalah sebuah cara mengajar yang akan diberikan kepada peserta didik, sehingga pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan dapat menumbuhkan minat belajar. Penyampaian pembelajaran diperlukan metode saat mengajar sehingga penyampaian dapat berjalan efisien karena, pembelajaran yang akan disampaikan adalah gerakan *dribble* yang penguasaan bola harus dikuasai oleh individu sehingga peneliti membandingkan antara *whole practice* dengan metode *part practice* untuk pembelajaran *dribble* bola basket. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya perbedaan dan seberapa besar pengaruh antara metode pembelajaran *whole practice* dan *part practice* terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas 8 di SMP Negeri 2 Gedangan Sidoarjo yang mengikuti pembelajaran PJOK di sekolah. Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapatkan sebuah data perbandingan antara metode pembelajaran *whole practice* dan *part practice*, untuk kelas *whole practice* tes pengetahuan *pre test* – *post test* memiliki rata-rata 50,42 dan 52,36; memiliki selisih 1,94 dan hasil peningkatan sebesar 3,84% sedangkan untuk keterampilan *pre test* – *pos test* memiliki rata-rata 58,72 dan 60,78; dengan selisih 2,06 dan peningkatan sebesar 3,50%. Kelas *part practice* memiliki nilai pengetahuan *pretest-posttest* rata-rata 63,14 dan 68,29; selisih 5,15 dan peningkatan sebesar 8,15% untuk nilai test keterampilan *pretest-posttest* memiliki rata-rata 55,74 dan 63,43 dan memiliki peningkatan sebesar 13,79%, sehingga dari data diatas dapat disimpulkan pemberian metode pembelajaran *part practice* lebih baik daripada metode pembelajaran *whole practice*.

Kata kunci: Metode pembelajaran, metode pembelajaran keseluruhan, metode pembelajaran bagian.

Abstract

Learning Method is a technique aimed for teaching students. The purpose of the technique is to develop the interest to learn in students and so that the learning process is achieved well. In learning delivery, the method of teaching is required in order to make the delivery efficient. The comparison of whole practice and part practice method has done because the learning that will be showcased is dribbling movements which should be mastered per individual along with its ball possession mastery. The aim of this study are to understand the difference and how big the influence is between whole practice and part practice learning method on the result of Basketball dribbling practice conducted by SMP Negeri 2 Gedangan Class VIII students. Based on the result of the study, data comparison between whole practice and part practice learning method is achieved, with whole practice group possessing an average of 50,42 and 52,36 in pre test- post test knowledge tests (difference of 1,94 and improvement as much as 3,84% in points) while having pretest-posttest skills in an average of 58,72 and 60,78 (difference of 2,06 and improvement as much as 3,50% in points). On the other hand, part practice group possesses pre test –post test knowledge tests value in an average of 63,14 and 68,29 (difference of 5,15 and improvement as much as 8,15% in points) while the pre test – post test skill tests score is averaging at 55,74 and 63,43 (improvement as much as 13,79% in points). From the data above, it is concluded that part practice learning method is better than whole practice learning method.

Keywords: Learning of methods, whole practice, part practice.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan dan juga memegang peranan penting dalam kelangsungan hidup suatu bangsa. Dengan adanya pendidikan diharapkan, suatu bangsa dapat membangun generasi penerus bangsa yang berkualitas dan dapat membangun bangsanya sendiri menjadi lebih baik. Penyelenggaraan pendidikan yang baik akan menghasilkan lulusan-lulusan yang berkualitas.

Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal I No.1 yang berbunyi :

"Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara."

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan itu sangat diperlukan untuk membentuk sikap rasa tanggung jawab dan dapat membentuk keterampilan lain yang diperlukan untuk diri sendiri, masyarakat, serta bangsa dan negaranya.

Sehingga yang mencakup berbagai aspek dalam pengertian pendidikan salah satunya adalah bidang studi pendidikan jasmani yang bertujuan untuk mengembangkan aspek afektif, kognitif, dan psikomotor. Dimana aspek afektif yang menjelaskan sikap atau akhlak perilaku peserta didik, kognitif yang menjelaskan pengetahuan peserta didik, dan psikomotor adalah menjelaskan tentang keterampilan yang dimiliki peserta didik.

Dalam beberapa teori mengatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh (Suherman, 2000:1). Oleh karena itu pendidikan jasmani sangat diperlukan untuk peserta didik selain pembentukan sikap dan penambahan pengetahuan, pendidikan jasmani juga diperlukan untuk megasah gerak dasar hingga kebugaran jasmani yang dilaksanakan melalui pembelajaran. Sehingga pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang menjadi dasar peserta didik untuk melakukan kegiatan atau olahraga. Sedangkan tujuan pendidikan jasmani dapat dijadikan sebagai pembentukan gerak, pembentukan prestasi, pembentukan sosial, dan pertumbuhan badan peserta didik.

Sekolah adalah tempat belajar yang sesuai untuk peserta didik mempelajari berbagai aktivitas olahraga. Terutama dapat mempelajari tentang materi bola basket. Dalam

permainan bola basket, satu tim tidak akan meraih keberhasilan dalam bermain jika pemain tidak menguasai *dribble* dalam bola basket yang baik. Oleh karena itu, *dribble* menjadi salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga dalam materi bola basket.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru PJOK SMP Negeri 2 Gedangan bahwa peserta didik terkadang sering mengalami kesulitan dalam menangkap materi pembelajaran yang diajarkan, dan penguasaan materi hanya di dominasi oleh beberapa peserta didik yang memiliki minat dalam mengikuti pembelajaran PJOK terutama saat pemberia materi bola basket. Sehingga peserta didik yang kurang paham cenderung kurang aktif dalam pembelajaran dan menyebabkan hasil belajarnya rendah atau tidak mencapai KKM yang diharapkan. Saat peserta didik diminta untuk melakukan *dribble*, banyak peserta didik yang mengalami kesulitan saat melakukan, mereka melakukan dengan cara mereka masing-masing. peserta didik masih kurang memahami bagaimana cara yang benar saat melakukan gerakan *dribble* yang benar. Berdasarkan latar belakang yang dilakukan peneliti dan pertimbangan dari pembimbing tersebut untuk melakukan penelitian mengenai perbandingan metode belajar *whole practice* dan *part practice* terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Gedangan. Yang akan di teleti adalah kelas VIII yang berjumlah 11 kelas yaitu kelas A sampai dengan K.

Belajar adalah salah satu proses untuk mengetahui lebih lanjut untuk mengetahui hal tertentu, belajar dapat dilakukan terus menerus dan dapat dimana saja. Menurut Hilgard dan Bower belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang – ulang dalam situasi itu, perubahan tingkah laku tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan sesaat, misalnya kelelahan, pengaruh obat, dan sebagainya.

Bola basket adalah olahraga permainan yang dimainkan secara berkelompok yaitu lima orang dalam satu tim dengan target utama memasukan bola kedalam ring/keranjang lawan. Tujuan dari permainan bola basket adalah mencetak point/angka dengan cara memasukan bola ke keranjang lawan dan mencegah tim lawan mencetak angka (Peraturan Resmi Bola Basket, 2017:5)

Mendribble adalah salah satu dasar bola basket yang pertama diperkenalkan kepada para pemula, karena keterampilan ini sangat penting bagi setiap pemain yang terlibat dalam pertandingan bola basket (Oliver,

2007:49). Dalam penerapan bola basket siswa melakukan gerakan *mendribble* bola sesuai ketentuan test yang akan dilaksanakan.

Metode bagian merupakan bentuk latihan keterampilan yang dilakukan secara bagian perbagian dari keterampilan yang dilakukan secara bagian perbagian dari keterampilan yang dipelajari. Bentuk keterampilan pembelajaran dipilah-pilah kedalam bentuk gerakan yang lebih efisien dan sederhana. Menurut Tuasikal (2015:20), “metode bagian adalah salah satu bentuk atau cara membelajarkan yang dapat digunakan tenaga pendidik pendidikan jasmani untuk menyampaikan materi pelajaran yang akan dipelajari peserta didik, hal ini dilakukan dengan membagi atau memecah keterampilan gerak menjadi beberapa bagian yang paling sederhana sampai pada bentuk gerakan yang tersulit sesuai dengan bentuk gerakan yang diinginkan”. Pendapat ini juga didukung oleh de Croock dan van Merriënboer mengatakan bahwa pembelajaran dijelaskan dalam sejumlah hal yang besar dengan masing – masing tujuan berfokus pada tugas belajar yang kecil dan metode pengajaran dirancang untuk mencapai masing-masing tujuan yang terpisah.

Pembelajaran metode keseluruhan adalah suatu bentuk pembelajaran keterampilan yang dilaksanakan secara utuh dari keterampilan yang dipelajari. (Tuasikal, 2015:20)

METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian hubungan ganda-tunggal. “Hubungan ganda-tunggal yaitu desain penelitian yang menggunakan lebih dari satu kondisi mengakibatkan timbulnya satu fenomena (Arikunto, 2010:391).

Populasi pada penelitian ini menggunakan populasi dari peserta didik kelas VIII A – K yang berjumlah 393 peserta didik di sekolah SMP Negeri 2 Gedangan.

Sampel adalah sebagian kecil dari individu yang dijadikan wakil dalam penelitian. Sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII G dan kelas VIII H SMP Negeri 2 Gedangan dari 2 kelas terpilih yang masing - masing berjumlah 35 dan 36 peserta didik, teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *cluster random sampling*. “Dalam *cluster random sampling*, yang dipilih bukan individu, melainkan kelompok atau area” (Maksum, 2018:68). Pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan cara membuat undian yang bertuliskan kelas VIII A – VIII K lalu di kocok dan akan dipilih oleh guru PJOK, pengambilan nama pertama yang keluar diberi metode pembelajaran *whole practice* dan pengambilan nama kedua yang keluar diberi metode *part practice*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil data yang diperoleh berdasarkan penelitian di lapangan saat melakukan tes pengetahuan dan keterampilan dapat dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 1. Deskripsi Data Hasil Belajar Pengetahuan dan Keterampilan Kelas *Whole Practice*.

Hasil Belajar	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
Pengetahuan (36 Siswa)		
Mean	50,42	52,36
Varian	100,536	73,552
SD	10,027	8,576
Minimal	25	30
Maksimal	70	70
Keterampilan (36 Siswa)		
Mean	58,72	60,78
Varian	171,349	137,492
SD	13,090	11,726
Minimal	33	42
Maksimal	83	83

Dari tabel 1 diketahui bahwa :

1. Data *pretest* hasil belajar pengetahuan memiliki nilai mean 50,42, nilai varian sebesar 100,536, nilai standar deviasi 10,027, nilai minimal 25 dan nilai maksimal sebesar 70.
2. Data *posttest* hasil belajar pengetahuan memiliki nilai mean 52,36, nilai varian sebesar 73,552, nilai standar deviasi 8,576, nilai minimal 30 dan nilai maksimal sebesar 70.
3. Data *pretest* hasil belajar keterampilan memiliki nilai mean 58,72, nilai varian sebesar 171,349, nilai standar deviasi 13,090, nilai minimal 33 dan nilai maksimal sebesar 83.
4. Data *posttest* hasil belajar keterampilan memiliki nilai mean 60,78, nilai varian sebesar 137,492, nilai standar deviasi 11,726, nilai minimal 42 dan nilai maksimal sebesar 83.

Tabel 2. Deskripsi Data Hasil Belajar Pengetahuan dan Keterampilan Kelas *Part Practice*

Hasil Belajar	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
Pengetahuan (35 Siswa)		
Mean	63,14	68,29
Varian	201,597	117,563
SD	14,198	10,843
Minimal	30	85
Maksimal	50	90
Keterampilan (35 Siswa)		
Mean	55,74	63,43
Varian	392,785	397,134
SD	19,189	19,928
Minimal	33	92
Maksimal	42	100

Dari tabel 2 diketahui bahwa :

1. Data *pretest* hasil belajar pengetahuan memiliki nilai mean 63,14, nilai varian sebesar 201,597, nilai standar deviasi 14,198, nilai minimal 30 dan nilai maksimal sebesar 85.
2. Data *posttest* hasil belajar pengetahuan memiliki nilai mean 68,29, nilai varian sebesar 117,563, nilai standar deviasi 10,843, nilai minimal 50 dan nilai maksimal sebesar 90.
3. Data *posttest* hasil belajar keterampilan memiliki nilai mean 55,74, nilai varian sebesar 392,785, nilai standar deviasi 19,189, nilai minimal 33 dan nilai maksimal sebesar 92.
4. Data *posttest* hasil belajar keterampilan memiliki nilai mean 63,43, nilai varian sebesar 397,134, nilai standar deviasi 19,928, nilai minimal 42 dan nilai maksimal sebesar 100.

Tabel 3. Uji Normalitas Kelas *Whole Practice* dan *Part Practice*

Variabel	Kelas	Tes	Stat.	Sig.	Hasil
Pengetahuan	<i>Whole</i>	Pre	0,178	0,06	Normal
		Post	0,142	0,66	Normal
	<i>Part</i>	Pre	0,152	0,39	Normal
		Post	0,105	0,200	Normal
Keterampilan	<i>Whole</i>	Pre	0,161	0,019	Tidak Normal
		Post	0,182	0,004	Tidak Normal
	<i>Part</i>	Pre	0,214	0,000	Tidak Normal
		Post	0,207	0,001	Tidak Normal

Dari tabel 3 diketahui bahwa :

Penghitungan uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* yang dimana data dikatakan normal jika nilai sig. melebihi 0,05.

1. Data yang terdapat pada variabel pengetahuan kelas *whole* dengan hasil *pre-test* dan *post-test* yang memiliki data yang bersifat normal. Kelas *part* pada variabel pengetahuan memiliki hasil *pretest* dan *posttest* yang bersifat normal. Penghitungan selanjutnya akan menggunakan uji t-test.
2. Data untuk variabel keterampilan kelas *whole* dengan hasil *pretest* dan *posttest* memiliki data yang bersifat tidak normal, untuk variabel keterampilan kelas *part* dengan hasil *pretest* dan *posttest* memiliki hasil data yang bersifat tidak normal karena nilai signifikannya lebih kecil, begitu juga variabel keterampilan kelas *part* dengan hasil *pretest* dan *posttest* memiliki hasil data yang bersifat tidak normal karena nilai signifikannya lebih kecil dari sig 0,05. Penghitungan selanjutnya akan menggunakan uji Wilcoxon dan Mann Whitney.

Tabel 4. Uji Paired Sample t-Test Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas *Whole Practice* dan *Part Practice* Pengetahuan

Variabel	Kelas	Tes	Mean	Sel-sih	Peningkatan	Z/T	Sig.
Penge-tahuan	<i>Whole</i>	Pre	50,42	1,94	3,84%	T -	0,006
		Post	52,36			2,097	
	<i>Part</i>	Pre	63,14	5,15	8,15%	T -	0,000
		Post	68,29			4,786	

Dari tabel 4 diketahui bahwa :

1. Kelas *whole* variabel pengetahuan mengalami peningkatan sebesar 3,84% dimana memiliki rata nilai *pre-test* 50,42 dan *post-test* 52,36 yang berarti memiliki selisih 1,94 dengan nilai T -2,097 dan Sig. Sebesar $0,006 < 0,05$ maka dinyatakan ada pengaruh yang signifikan pada hasil belajar pengetahuan pada kelas *whole* sebelum dan sesudah diberi perlakuan.
2. Kelas *part* variabel pengetahuan mengalami peningkatan sebesar 8,15% dimana memiliki rata nilai *pre-test* 63,14 dan *post-test* 68,29 yang berarti memiliki selisih 5,15 dengan nilai T -4,786 dan Sig. Sebesar $0,000 < 0,05$ maka dinyatakan ada pengaruh yang signifikan pada hasil belajar pengetahuan pada kelas *part* sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Tabel 5. Uji Wilcoxon Nilai Pre-Test dan Post-Test Kelas Whole Practice dan Part Practice Keterampilan

Variabel	Kelas	Tes	Mean	Selisih	Peningkatan	Z/T	Sig.
Keterampilan	Whole	Pre	58,72	2,06	3,50%	Z -2,388	0,017
		Post	60,78				
	Part	Pre	55,74	7,69	13,79%	Z -4,713	0,000
		Post	63,43				

Dari tabel 5 diketahui bahwa :

1. Kelas *whole* variabel keterampilan mengalami peningkatan sebesar 3,50% dimana memiliki rata nilai *pre-test* 58,72 dan *post-test* 60,78 yang berarti memiliki selisih 2,06 dengan nilai Z -2,388 dan Sig. Sebesar 0,017 < 0,05 maka dinyatakan ada pengaruh yang signifikan pada hasil belajar keterampilan pada kelas *whole* sebelum dan sesudah diberi perlakuan.
2. Kelas *part* variabel keterampilan mengalami peningkatan sebesar 13,79% dimana memiliki rata nilai *pre-test* 55,74 dan *post-test* 63,43 yang berarti memiliki selisih 7,69 dengan nilai Z -4,713 dan Sig. Sebesar 0,000 < 0,05 maka dinyatakan ada pengaruh yang signifikan pada hasil belajar pengetahuan pada kelas *part* sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Tabel 6. Uji Beda Nilai Pre-Test dan Post-Test Kelas Whole Practice dan Part Practice Data Normal

Variabel	Varian	t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar Pengetahuan	Varian Yang Diasumsikan Sama	-6,874	69	0,000
	Varian Yang Diasumsikan Tidak Sama	-6,852	64,691	0,000

Dari tabel 6 diketahui bahwa :

perhitungan menggunakan *independent sample t-test* diperoleh nilai sig.(2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar pengetahuan siswa antara metode pembelajaran *Whole Practice* dengan *Part Practice* terhadap hasil belajar *dribble* bola basket.

Tabel 7. Uji Mann Whitney Nilai Pre-Test dan Post-Test Kelas Whole Practice dan Part Practice Data Tidak Normal

Variabel	Kelas	N	Mean Rank	Z	Sig.
Keterampilan	Whole	36	28,83	-3,053	0,002
	Part	35	43,37		

Dari tabel 7 diketahui bahwa :

Data perhitungan menggunakan uji *Mann-Whitney* pada variabel keterampilan memiliki nilai Z sebesar -3,053 dan sig 0,002 < 0,05 maka terdapat pengaruh pemberian metode pembelajaran *whole practice* dengan *part practice* terhadap hasil belajar keterampilan *dribble* bola basket.

Sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara pengetahuan dan keterampilan siswa terhadap pemberian metode pembelajaran *Whole Practice* dan *Part Practice* pada hasil belajar *dribble* bola basket, dimana metode pembelajaran *part practice* lebih besar berpengaruh pada siswa karena bentuk pembelajaran yang dibagi menjadi perbagian membantu siswa lebih memahami dengan mudah.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Terdapat pengaruh yang cukup signifikan untuk hasil belajar pengetahuan dan keterampilan antara kelas yang diberi metode pembelajaran *whole practice* dengan *part practice*.
2. Kelas *whole* untuk peningkatan hasil belajar pengetahuan dan keterampilan adalah 3,84% dan 3,50%. Sedangkan peningkatan hasil belajar pengetahuan dan keterampilan untuk kelas *part* adalah sebesar 8,15% dan 13,79%.
3. Peningkatan persentase yang lebih banyak terdapat dalam metode *part practice*, sehingga lebih ada pengaruh pemberian metode *part practice* daripada pemberian *whole practice* terhadap kelas VIII di SMP Negeri 2 Gedangan.

Saran

Metode pembelajaran *whole* dan metode pembelajaran *part* memiliki pengaruh masing-masing saat diterapkan kepada peserta didik. untuk penelitian, selanjutnya disarankan menggunakan metode yang berbeda agar pemberian metode dapat bervariasi disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sehingga pengajaran menjadi berkembang dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulrachman dkk. 2015. *Edisi Pertama: Bola Basket*. Surabaya. Unesa University Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta. Rineka Cipta.
- FIBA. 2017. *Peraturan Resmi Bola Basket*. Jakarta
- Maksum, Ali. 2018. *Metedologi Penelitian*. Surabaya. Unesa University Press.
- Oliver, Jon. 2007. *Dasar – Dasar Bola Basket*. Bandung. Pakar Raya.
- Park , Jin-Hoon, Wilde, Heather and Shea, Charles H. 2010. *Journal of Motor Behavior : Part-Whole Practice of Movement Sequences*, 36:1, 51-61. Diakses pada tanggal 15 Oktober 2018, pukul 20:20
- Pedoman Penulisan Skripsi. 2014. *Buku Pedoman Penulisan Skripsi*. Surabaya.PPs: Universitas Negeri Surabaya.
- Tuasikal, Abdul R.S. 2015. *Pengaruh Model Pembelajaran Part, Whole, Dan Imagery Terhadap Dribble Dan Shooting Permainan Bola Basket*. Disertasi tidak diterbitkan. Surabaya : PPs Universitas Negeri Surabaya.

